A ESPADA SELVAGE
CONAN™

EDIÇÃO ESPECIAL EM CORES



2
C2$ 75,00

Manaus, Santarém, Boa Vista, Altamira, Macapá, Rio Branco (via aérea) Cz$ 88,00 - CÓD. 5185

Stan Lee apresenta:

EDIÇÃO ESPECIAL DE LUXO

A ESPADA SELVAGEM DE CONAN O BÁRBARO



MAPA
Totalmente em cores, revelando cada detalhe da era de Conan 01

NA TRILHA DO DEUS IMACULADO
Nesta aventura, o cimério anseia encontrar um tesouro capaz de comprar um reino com todos os seus súditos. Porém, é surpreendido por uma lenda mais que real, sanguinária... um ídolo que se alimenta de mortos. Argumento, Roy Thomas; arte, John Buscema e Tony DeZuñiga ... 07

MINIPÔSTERES
Vagueie através das mais belas artes ... 34

A ERA HIBORIANA DE A a Z
Um pequeno glossario barbaro 45

O DIA DO JULGAMENTO DE FOGO
Sonja, a guerreira, espadachim de Hirkânia, volta à sua terra natal para enfrentar um mistério que ameaça sua vida e questiona suas proprias origens. Argumento, Roy Thomas e Christy Marx; arte, Howard Chaykin 51

COLORISTAS DAS HISTÓRIAS
Marie Severin, Klaus Nordby e George Roussos.

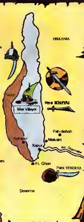
CAPA
John Buscema











A ERA HIBORIANA DE CONAN

"Saibe, ó príncipe, que entre os enos quendo os oceanos tragarem Atlântida e os enos quendo se levanterem os filhos de Aryas, houve ume ere inimaginede repleta de reinos esplendorosos que se espelherem pelo mundo como miriedes de estrelas sob o manto negro dos céus. Nemedia; Ophir; Britúnie; Hiperborea; Zamore, com sues lindes mulheres de negras cabeleires e sues torres de terror e misterio; Zingera, com regres de nobreze; Koth, que fezie fronteira com es terres pestoris de Shem; Stygie, com suas tumbes protegidas peles sombras; Hirkênie, cujos caveleiros ostentevem eço, seda e ouro. Nêo obstente, de todos, o mais orgulhoso foi o reino de Aquilônie, que domineve supremo no delirente oeste.
Pere ce veio Conen, o cimerio de cabelos negros, olhos ferozes, mâos sempre crispadas sobre o cebo de ume formidavel espada pronte e ser brendide ne luta, saqueedor, ledrêo segaz, essessino frio com gigentesces crises de melancolie e nêo menores feses de alegria, pare humilher sob seus pés os frágeis tronos de Terre."

Crônicas da Nemedia



Em sua constante busca por aventuras e riquezas, o cimerio retorna a Arenium, famosa cidade dos ladroes de Zamora, a procura de um tesouro. Porem, esse tesouro esta amaldiçoado e o preço para obte-lo e alto demais. Mesmo para um barbaro.

O BREU COBRE O BECO FÉTIDO ONDE CONAN DA CIMÉRIA EMPREENDE UMA BUSCA TÃO CEGA QUANTO A ESCURIDÃO QUE O ENVOLVE

...QUANDO UM GRITO AGUDO LHE GOLPEIA OS OUVIDOS.

AAAAAAAAAAAA

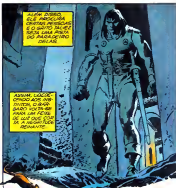
NA TRILHA DO DEUS IMACULADO

ARGUMENTO: ROY THOMAS ARTE: JOHN BUSCEMA e TONY DeZUÑIGA
LETRAS: LILIAN TOSHIMI
Adaptação da história de ROBERT E. HOWARD e L. SPRAGUE de CAMP

TAIS GRITOS **NÃO** SÃO RAROS NAS SINUOSAS ENTRANHAS DE **ARENIUM**, A CIDADE DE LADRÕES. E NENHUM **HOMEM** INSEGURO OU TEMEROSO OUSARIA INTERFERIR EM QUESTÕES QUE **NÃO** LHES DIZEM RESPEITO.

MAS O BÁRBARO NÃO É UM HOMEM ASSIM.







A MAIORIA DOS HOMENS NO APOSENTO É **ZAMORIANA**, MAS HÁ TAMBÉM UM **KEZANKIANO**, CUJO PEITO EM CARNE VIVA REVELA MARCAS DE TORTURA.

O MAIS ALTO DOS QUE O CERCAM ROSNA UMA PERGUNTA QUE CONAN NÃO ENTENDE.


. MAS A RESPOSTA **NÃO** É A QUE DESEJAVA OBTER, COM CERTEZA


ATRÁS DELE, SILENCIOSO, UM OUTRO, DE TURBANTE VERMELHO, ERGUE UM CARVÃO EM BRASA


...PARA MANTÊ-LO, POR AGONIANTES MINUTOS, SUSPENSO SOBRE O KEZANKIANO


ENTÃO, COMPRIME-O CONTRA O PEITO
GGAAA


NESSE MESMO INSTANTE...

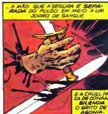

...CONAN ARREMESSA TODO O SEU PESO CONTRA A PORTA
SUA ATITUDE NÃO É TÃO **IMPULSIVA** QUANTO PARECE, POIS ELE ESTÁ BEM CIENTE DE QUE, NO MOMENTO, UM **ALIADO** ENTRE OS MONTANHESES DE KEZANKIA, POVO HOSTIL A ESTRANHOS, SERÁ MUITO ÚTIL.
E ESTA É A CHANCE DE CONSEGUIR UM


INVADINDO A SALA, TENDO EM UMA DAS MÃOS A ESPADA E NA OUTRA A FACA ZUAGIR
SEUS OLHOS FUZILAM OS ATÔNITOS TORTURADORES.
POR UMA FRAÇÃO DE SEGUNDO, A CENA FICA PARALISADA.


ENTÃO
MATE-O!


AO COMANDO DO HOMEM DE TURBANTE, UM GIGANTE DE OLHOS DE LOBO INVESTE CONTRA O INTRUSO, EMPUNHANDO ENORME CIMITARRA.


MAS, ASSIM QUE A DESFERE MORTALMENTE


...A MÃO QUE A SEGURA É SEPARADA DO PULSO EM MEIO A UM JORRO DE SANGUE
E A CRUEL FACA DE CONAN SILENCIA O GRITO DE AGONIA.


SALTANDO O CADÁVER, O SELVAGEM JÁ ESTÁ PRONTO PARA ENFRENTAR O RESTO DO GRUPO
CERQUEM O MALDITO!
PEGUE-O JILLAD


MAS O CIMÉRIO NÃO ESPERA ATÉ SER ENCURRALADO.
ARK


E LOGO JÁ NÃO RESTAM OPONENTES O SUFICIENTE PARA FAZÊ-LO
URRKK


ATROPELANDO OS CORPOS QUE SE CONTORCEM SOBRE O PRÓPRIO SANGUE, CONAN SE DIRIGE AOS HOMENS QUE AINDA SEGURAM O PRISIONEIRO


QUE NÃO TÊM TEMPO PARA SOLTÁ-LO E RECUPERAR SUAS ARMAS!
SAIA DAQUI, RÁPIDO! EU JÁ VOU!
APESAR DE SURPRESO O KEZANKIANO OBEDECE


MAL EVITANDO UMA LÂMINA A ELE ENDEREÇADA!


SÚBITO, CONAN SE VÊ ENTRE O CATIVO E SEUS TORTURADORES.
VOCÊ É SURDO?
SAIA LOGO DAQUI, PRAGA!


CÃES!
NÃO O DEIXEM ESCAPAR!


VENHA ME PEGAR, ENTÃO, BASTARDO!
DEBILITADO PELOS TORMENTOS SOFRIDOS, O KEZANKIANO CAMBALEIA NOITE ADENTRO, ENQUANTO SEU SALVADOR RI, PRAGUEJA, LUTA, MATA.


ATÉ QUE FOGE, APROVEITANDO E SEUS OPONENTES TROPECAM ENTRE SI NA BUSCA DE ALCANÇÁ-LO.


GANHANDO A ESCURIDÃO, O CIMÉRIO CORRE NA DIREÇÃO DA MURALHA E...
ESPERE AÍ, PRAGA!
EI!


COM UM SALTO FELINO, O TITÂNICO BÁRBARO PERSCRUTA A RUELA DESERTA ALÉM DO PAREDÃO.


QUANDO SÚBITO, ALGO LHE GOLPEIA A CABEÇA.


ATURDIDO, ELE SE PRECIPITA NA VIELA ESCURA.


LOGO, O LAMPEJO DE UMA VELA O DESPERTA.
E, ASSIM QUE A FRACA LUZ É SOPRADA...


O SELVAGEM SE ERGUE COM A LÂMINA DESEMBAINHADA!
CALMA, CONAN DA CIMÉRIA! CALMA...
EM NOME DE CROM, QUEM É VOCÊ?
UM AMIGO!
SASSAN É MEU NOME!


TOME! VOCÊ DEIXOU SUA *FACA* CAIR COM A QUEDA!
É DESCONFIADO COMO UM LOBO FAMINTO, NÃO, BÁRBARO?
MAS POUPE SUA LÂMINA PRA INIMIGOS DE VERDADE!


POR FALAR EM *INIMIGOS*, ONDE ESTÃO ELES?
SEGUIRAM PRAS MONTANHAS NA TRILHA DO *DEUS IMACULADO!*


E O QUE SABE DESSE DEUS, INFELIZ?
QUE É MUITO *COBIÇADO* E QUE VOCÊ VEIO PRA ARENIUM ATRÁS DOS LADRÕES QUE TE ROUBARAM O MAPA DE UM *TESOURO* MAIOR QUE A HORDA DE YILDIZ!
EU TAMBÉM VIM AQUI ATRÁS DE UMA COISA E ESTAVA POR PERTO ESPIANDO POR UM FURO NO MURO


QUANDO VOCÊ *INVADIU* O QUARTO ONDE O KEZANKIANO ESTAVA SENDO TORTURADO!
COMO SOUBE QUE FORAM *ELES* QUE ROUBARAM O SEU MAPA?
EU NÃO SEI DE NADA, FOI SÓ UM *PALPITE!*
O QUE MAIS VOCÊ SABE, SASSAN?


PERTO DAQUI, ESCONDIDO NAS MONTANHAS TEM UM TEMPLO *PRÉ-CATACLÍSMICO* ONDE OS MONTANHESES TÊM MEDO DE ENTRAR!
OS KEZANKIANOS *PROÍBEM* A REGIÃO PRA TODOS OS ESTRANGEIROS


MAS MESMO ASSIM, UM *NEMÉDIO* CHAMADO *OSTORIO* ENCONTROU O TEMPLO E DESCOBRIU O *DEUS IMACULADO* REVESTIDO DE JÓIAS VERMELHAS
COMO NÃO DEU PRA *ROUBAR* O ÍDOLO ELE FEZ UM MAPA PRA VOLTAR
MAS ACABOU SENDO *MORTO*, ANTES DISSO, NUMA LUTA EM SHADIZAR!
SÓ QUE, *ANTES* DE MORRER, DEU O MAPA PRA VOCÊ!

COMO SABE TANTO, SASSAN?
PORQUE TAMBÉM *QUERO* O ÍDOLO, APESAR DE SABER QUE O *ÚNICO* HOMEM QUE ESCAPOU DA BUSCA COM VIDA FOI OSTORIO!
DIZEM QUE TODOS OS PRETENDENTES ACABAM SENDO VÍTIMAS DE UMA MALDIÇÃO MISTERIOSA...
E SOBRE ISSO, O QUE SABE?

MUITO POUCO! A GENTE DE KEZANKIA FALA DE UMA *PRAGA* QUE O DEUS ROGA NAQUELES QUE PÕEM AS MÃOS GANANCIOSAS NELE. MAS ISSO É *SUPERSTIÇÃO*...
VOCÊ NÃO TEM *MEDO*, TEM?

NÃO! É CLARO!
ENTRETANTO, POR MAIS CONVICTAS QUE SEJAM AS PALAVRAS DE CONAN, O SOBRENATURAL É O ÚNICO TERROR QUE SUA MENTE BÁRBARA CONHECE
NO QUE ESTÁ PENSANDO?

BEM, PODÍAMOS NOS *UNIR* E, JUNTOS, *ROUBAR* O ÍDOLO DOS HOMENS DE ZYRAS!
FEITO! ALIÁS, ESSE TAL DE ZYRAS É UM DOS LADRÕES QUE ME ROUBARAM O MAPA!
MAS SÓ CONHEÇO OS BASTARDOS DE NOME!
ZYRAS DA CORINTHIA E ARSHAK DE TURAN, UM PRÍNCIPE DESERDADO.
VOCÊ LUTOU CONTRA ELES. UM ERA *JILLAD* E O OUTRO USAVA UM TURBANTE VERMELHO.

O HOMEM QUE ESTAVAM TORTURANDO É *RUSTUM*, ESPIÃO DO LÍDER KEZANKIANO, KERASPA!
ENTÃO, SOMOS SÓCIOS?
SOMOS! MAS UM TRUQUE SEU E VOCÊ MORRE!

AH, DISSO NÃO DUVIDO. MAS PODE CONFIAR EM MIM!
VENHA! TENHO *CAVALOS* ESPERANDO POR NÓS AQUI!


AÍ ESTÃO ELES, SASSAN. COMO ORDENOU!
SÓ MAIS UMA COISA. QUEM ME ACERTOU QUANDO SUBI NO MURO?
ATIRARAM UM BANCO AO ACASO E TE ACERTARAM!
MAS, DEPOIS QUE VOCÊ CAIU, FORAM EMBORA!
NA CERTA NÃO O RECONHECERAM NA ESCURIDÃO, ASSIM COMO VOCÊ NÃO OS RECONHECEU!


E O TAL DE RUSTUM QUE TORTURARAM?
FORAM ATRÁS DELE, MAS NÃO SEI SE CONSEGUIRAM PEGAR O INFELIZ!
LOGO DEPOIS, ELES VOLTARAM, SELARAM OS CAVALOS E SEGUIRAM PRO OESTE, LARGANDO OS MORTOS ALI MESMO!
POR ACASO FUI ATÉ ONDE VOCÊ ESTAVA E TE RECONHECI!


ALTO! QUEM DEIXA ARENIUM?
HOMENS HONESTOS E LIVRES!
AH... TUDO BEM, ENTÃO!


A AURORA ACOLHE OS DOIS CAVALEIROS GALOPANDO ATRAVÉS DOS ACIDENTADOS DESFILADEIROS DAS MONTANHAS KEZANKIANAS, RECLAMADAS POR KOTH E ZAMORA, MAS POR NENHUMA DELAS SUJEITADAS.
EU VOU SER SINCERO, CONAN... NÃO VEJO MAIS NEM A ESTRADA! ESTOU PERDIDO!


SOSSEGUE, SASSAN! SEI ONDE ESTOU...
...E NÃO PERDI A TRILHA DELES!


COM O PASSAR DAS HORAS, OS SINAIS DA PASSAGEM RECENTE DE CAVALOS TORNAM SE MAIS CLAROS...
ESTAMOS CHEGANDO PERTO, MAS ELES AINDA ESTÃO EM MAIOR NÚMERO!
VAMOS FICAR FORA DE VISTA ATÉ QUE PEGUEM O ÍDOLO!
CERTO! MAS, ATENÇÃO!
ESTA É A TERRA DE KERASPA, QUE ROUBA TODOS QUE VÊ!


O MEIO DA TARDE OS ENCONTRA NA TRILHA DE UMA ANTIGA ESTRADA ESQUECIDA...
SABE, CONAN, EU ESTAVA PENSANDO
SE AQUELE KEZANKIANO VOLTOU PRA KERASPA, O POVO DELE ESTÁ ALERTA CONTRA ESTRANGEIROS


VOCÊ DEVE TER SIDO PROFETA NO IRANISTÃO, SASSAN
OLHE!
OLHOS DE ASURA!


ALTO!
COMO SE ATREVEM A VIAJAR NAS TERRAS DE KERASPA?


ENTÃO? RESPONDAM, CÃES!
NÃO SABEM QUE ESTA TERRA É PROIBIDA A ESTRANHOS?









PRIVADO DE SUA ADAGA, O TRAIÇOEIRO MONTANHÊS BUSCA SUA ESPADA

...MAS, ANTES QUE POSSA DESEMBAINHÁ-LA...






É UMA EMBOSCADA!
AO GRITO DE CONAN, UMA VERDADEIRA CHUVA DE FLECHAS É DEFLAGRADA


E A MONTARIA DO IRANISTANÊS ESTREMECE ATINGIDA NO PESCOÇO!
N-NÃO CONSIGO CONTROLAR O ANIMAL!


ELE DISPAROU PRA BOCA DO DESFILADEIRO!
EU JÁ VOU, SASSAN!


NISSO, DA ENTRADA DO DESFILADEIRO, PARA ONDE OS DOIS GALOPAM, TRÊS CAVALEIROS EMERGEM, BRANDINDO ENORMES LÂMINAS!
IÁÁ!


ABANDONANDO SEUS ESFORÇOS PARA DETER O ENSANDECIDO GARANHÃO, SASSAN MIRA SUA LANÇA PARA O MAIS PRÓXIMO.


ATINGINDO-O E ARREMESSANDO-O DA SELA!
AAIEE


CONAN, POR SUA VEZ, INVESTE COM SELVAGEM DECISÃO CONTRA UM SEGUNDO ESPADACHIM ..


VALENDO SE DOS ESTRIBOS PARA ERGUER-SE NO MOMENTO DE DESFERIR O VIOLENTO GOLPE
QUE CEIFA, AO MEIO, O CRÂNIO DO OPONENTE!
ARRKK


NISSO, O ANIMAL FERIDO DE SASSAN VAI AO CHÃO QUANDO A SETA EM SEU PESCOÇO FINALMENTE CUMPRE SUA MISSÃO!
PRAGA!

AQUI, SASSAN!

SUBA NA MINHA GARUPA!

OBRIGADO, CONAN! NUNCA VOU ESQUECER ISTO!

PELO MENOS, NÃO ATÉ ENCONTRARMOS O TESOURO, NÃO?

O ESPIÃO KEZANKIANO DEVE MESMO TER VOLTADO PRA KERASPA!

E ELES QUEREM *SANGUE*, NÃO OURO!

ACHA QUE PEGARAM ZYRAS?

ACHO QUE ELE PASSOU *ANTES* DA EMBOSCADA... OU OS KEZANKIANOS ESTAVAM ATRÁS DELE QUANDO *VOLTARAM* PRA NOS EMBOSCAR!

ZYRAS DEVE ESTAR NA FRENTE!

PELO BEM DE NOSSOS *BOLSOS*, TOMARA QUE VOCÊ ESTEJA CERTO!

NISSO, ELES ENTRAM NUMA CONCAVIDADE NATURAL...

...NO MEIO DA QUAL UMA ENCOSTA CONDUZ A UMA PASSAGEM AFUNILADA DO LADO OPOSTO.

CONTUDO, CONAN OBSERVA QUE O ACESSO ESTÁ OBSTRUÍDO.

CROM. ESTE LUGAR É PERFEITO PRA OUTRA...

EMBOSCADA!

ALVEJADA NO PEITO PELA PRIMEIRA TORRENTE DE FLECHAS, A MONTARIA DO CIMÉRIO SE CONTORCE

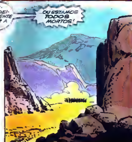

...AO MESMO TEMPO EM QUE O SELVAGEM E O COMPANHEIRO SALTAM PARA TRÁS DE ALGUMAS ROCHAS QUANDO NOVA CHUVA DE FLECHAS...
PRECIPITA-SE SOBRE ELES!


BEM... ENCONTRAMOS ZYRAS E ARSHAK!
LOGO ELES VÊM PRA CIMA DA GENTE
E KERASPA CHEGA POR TRÁS PRA ACABAR DE NOS ENCURRALAR!


SAIAM DAÍ E RENDAM-SE, CÃES!
QUEM É O ZUAGIR QUE ESTÁ COM VOCÊ, SASSAN?
PENSEI QUE TIVESSE ACABADO COM ELE ONTEM!


MEU NOME É CONAN!
EU DEVIA SABER! BEM... ACABOU, INFELIZ!
IDIOTA! TEM CEM KEZANKIANOS NO NOSSO ENCALÇO!
ACHA QUE ELE VAI TE DEIXAR FUGIR DEPOIS DE TUDO?


ELE DIZ A VERDADE... ARSHAK!
NÃO ESTÁ OUVINDO OS GRITOS E OS CASCOS?
É MELHOR DEIXAR A GENTE SE UNIR A VOCÊ...


...OU ESTAMOS TODOS MORTOS!


ENTÃO, COM A RUIDOSA APROXIMAÇÃO DA HORDA
VENHAM LOGO!
SE SOBREVIVERMOS, DISCUTIMOS DEPOIS A DIVISÃO DO ÍDOLO!


PORÉM CONAN NÃO SE ILUDE. NA PRIMEIRA OPORTUNIDADE QUE TIVER O PARCEIRO O ATACARÁ PELAS COSTAS
ASSIM COMO TAMBÉM O FARÁ ARSHAK, ZYRAS E SEUS TRÊS CAPANGAS
CONTUDO QUE ESCOLHA LHE RESTA ANTE TAL SITUAÇÃO?


MAL OS DOIS SE UNEM AOS CINCO GUERREIROS


OS CAVALEIROS HEZANKIANOS AVANÇAM AO ATAQUE EM MEIO A UMA DENSA NUVEM DE PÓ!


NO ALTO DOS ROCHEDOS, ENTRETANTO, FLECHAS JÁ TENSIONAM COMPLETAMENTE AS LINHAS DE ARCOS

PARA DEFLAGRAR UMA CHUVA MORTÍFERA EN-TRE ELES!

ALGUNS KEZANKIA-NOS REVIDAM AO ATAQUE DISPARAN-DO QUASE EM VÃO.








DISPARAR FLECHAS!
AO GRITO DE ZYRAS, A AGUDA CHUVA PRECIPITA-SE SOBRE A MASSA KEZANKIANA E O DESFILADEIRO É TINGIDO DE SANGUE


AINDA ASSIM, DE LÂMINAS EM PUNHO, OS SOBREVIVENTES PERSISTEM NO AVANÇO.
ENQUANTO, APÓS DISPARAR SUAS ÚLTIMAS FLECHAS, OS ZAMORIANOS SE PREPARAM PARA O CONFRONTO CORPO A CORPO
E LOGO RESSOA NO PENHASCO O CLANGOR DO AÇO, O ESTRAÇALHAR DE OSSOS E O PRAGUEJAR DE HOMENS EM AGONIA!


O MAIS ADIANTADO DOS MONTANHESES É DECEPADO ANTES QUE SUA ESPADA INICIE SEU CURSO CONTRA O BÁRBARO


...ENQUANTO SASSAN TAMBÉM MANEJA, IMPLACÁVEL, SUA LANÇA


ENTÃO, UM DOS KEZANKIANOS CONSEGUE GALGAR UMA ROCHA POR SOBRE O CIMÉRIO

...E AO SALTAR, PORÉM SEUS LÁBIOS NÃO CONTÊM UM BRADO DE TRIUNFO...

...QUE É INSTANTANEAMENTE TRANSFORMADO NUM GRUNHIDO DE **MORTE**!

CONTINUEM LUTANDO, CÃES!

VAMOS ACABAR COM ELES ANTES QUE ACABEM COM A GENTE...

MAL CONAN DIZ ISSO E NÃO SÓ SENTE QUE A PRESSÃO INIMIGA DIMINUI...

...COMO TAMBÉM QUE OS POUCOS REMANESCENTES FOGEM CAMBALEANTES ENCOSTA ABAIXO, DEIXANDO RASTROS DE SANGUE.

SANGUE, ALIÁS, HÁ EM TODA PARTE.


OS TRÊS ZAMORIANOS ESTÃO MORTOS, E ARSHAK...
NASCI NUM PALACIO PRA MORRER NESSE FIM DE MUNDO!
É A MALDIÇÃO DO TESOURO
O TERRÍVEL DESTINO
TODOS OS HOMENS QUE SEGUIRAM A TRILHA DO DEUS IMACULADO


ACABARAM
MORTOS!!!
COM ELE NÃO FOI DIFERENTE!
VI KERASPA FUGIR!
LOGO VOLTA COM A TRIBO INTEIRA NO NOSSO ENCALÇO!


VAMOS NOS UNIR E TIRAR O ÍDOLO DAS MONTANHAS ANTES QUE ELES NOS PEGUEM!
TEM OURO PRA TODO MUNDO LÁ!
CERTO MAS, ANTES DE SEGUIRMOS, DEVOLVA MEU MAPA!
AH, NÃO! ISSO NÃO!


PREFERE MORRER?


TOME! PRO INFERHO OS DOIS!
MESMO ASSIM, QUERO UM TERÇO DO TESOURO!


CERTO SEM RESSENTIMENTOS, ZYRAS!
VOCÊ É UM SUÍNO, MAS, SE FOR HONESTO, NÓS NÃO TE TRAPACEAREMOS, CERTO SASSAN?
SASSAN APENAS ACENA, ENQUANTO RECOLHE ALGUMAS FLECHAS

PARTE II

O ÍDOLO E O ABISMO

MONTANDO OS MELHORES CAVALOS, OS TRÊS HOMENS GALGAM O DESFILADEIRO POR TRÁS DA PASSAGEM

A NOITE CAI, MAS COM KE RASPA EM SEU ENCALÇO, ELES PROSSEGUEM

DESDE JÁ, CONAN VIGIA OS COMPANHEIROS...

EMBORA SAIBA QUE O MOMENTO MAIS PERIGOSO VIRÁ QUANDO TIVEREM A ESTÁTUA DE OURO E NÃO MAIS PRECISAREM DA AJUDA UM DO OUTRO.

ENTÃO, É PROVÁVEL QUE ZYRAS E SASSAN CONSPIREM PARA MATAR CONAN, OU UM DOS DOIS BUSQUE SE APROXIMAR DELE PARA ASSASSINAR O TERCEIRO

O CERTO É QUE O CÓDIGO DE HONRA BÁRBARO NÃO PERMITIRÁ QUE O CIMÉRIO SEJA O PRIMEIRO A TENTAR A TRAIÇÃO.


EM SEUS PENSAMENTOS O GIGANTE DE BRONZE TAMBÉM SE INDAGA SOBRE O QUE OSTORIO, O AUTOR DO MAPA TENTOU LHE DIZER POUCO **ANTES** DE MORRER


ALÉM DA **DESCRIÇÃO** DO TEMPLO DO ÍDOLO QUE FORA INTERROMPIDA EM MEIO A UMA GOLFADA DE SANGUE CUSPIDA DA BOCA
O NEMÉDIO **TAMBÉM** QUERIA ALERTÁ-LO, REFLETE CONAN
MAS CONTRA O QUÊ?


A AURORA IRROMPE QUANDO O TRIO DEIXA A FINA GARGANTA QUE DESEMBOCA NUM VALE
O DESFILADEIRO ATRAVÉS DO QUAL ALI CHEGARAM É SEU ÚNICO ACESSO


PROSSEGUINDO NA MARCHA, A TRILHA SE ERGUE ATÉ ALTÍSSIMA PASSAGEM LADEADA POR IMENSURÁVEIS ABISMOS
MAS À VISÃO QUE ELES TÊM À FRENTE A FOME E FADIGA NÃO MAIS EXISTEM
O TEMPLO DO DEUS IMACULADO. CHACAIS!
TALHADO NA PRÓPRIA PEDRA DEFRONTA-OS GRANDIOSO PORTAL DE BRONZE, MARCADO PELO PASSAR DE ERAS
CONAN NEM COGITA SABER QUE RAÇA OU CULTURA O MONUMENTO REPRESENTA, E SE LIMITA A EXAMINAR O MAPA PARA DESCOBRIR **COMO** ABRIR A ENORME PORTA


SASSAN, PORÉM, NÃO ESTÁ DISPOSTO A PERDER TEMPO
ELE É NOSSO!


O TESOURO É NOSSO!
ESPERE, IDIOTA! OSTÓRIO DEIXOU UM AVISO NA MARGEM DO MAPA


...ALGUMA COISA SOBRE O DEUS PUNIR DESAVISADOS!
BAH! VOCÊ FALA COMO UM COVARDE, ZYRAS! VÊ?
É SÓ PUXAR O ENFEITE CERTO...
...E A PORTA SE ABRE SEM PRECISAR ENCOSTAR NELA!


OLHOS DE ASURA! NÃO!
NOO


O GRITO DE HORROR DE SASSAN SILENCIA ABRUPTO, QUANDO A PORTA DE BRONZE MACIÇO PENDE PARA FORA E CAI NUM ESTRONDO...
OOOOOO
ESMAGANDO O IRANISTANÊS COMO UM INSETO!


EU TENTEI AVISAR O IDIOTA!
OSTORIO DEVE TER DESCOBERTO UM MEIO DE ABRIR A PORTA SEM QUE ELA SE SOLTASSE DAS DOBRADIÇAS!
BEM, UMA FACA A MENOS NAS COSTAS DE CONAN
ESSAS DOBRADIÇAS SÃO FALSAS!


A PORTA É PRESA POR DOIS ENGASTES PRA CAIR COMO UMA PONTE LEVADIÇA!
OS ANTIGOS SÃO MESTRES EM GUARDAR SEUS SEGREDOS! ELES...


HÃ? O QUE DIABOS...
ALGUÉM ESTÁ PUXANDO A PORTA PRA CIMA DE NOVO!


MAS VAMOS ENTRAR DE QUALQUER JEITO!
O QUE UMA LANÇA PODE FAZER CONTRA UMA PORTA DE BRONZE MACIÇO, CIMÉRIO?


MUITA COISA DEPOIS QUE EU OBSTRUIR O ENGASTE!
EI! ELA ESTÁ PARANDO DE SUBIR!


ESSA FOI BOA, PARCEIRO!
E AGORA QUE O DEUS JÁ PUNIU UM DESAVISADO, O CAMINHO ESTÁ LIVRE!





UMA FULGURÂNCIA ESCARLATE QUE LHES GOLPEIA OS OLHOS COMO UM FEIXE DE SOL A PINO.

E NO CENTRO DELA, ESTÁ O COBIÇADO ÍDOLO, POUCO MAIOR QUE UM SÍMIO, EMANANDO MALDADE.

O CIMÉRIO TAMBÉM JÁ NOTARA QUE, À SUA ESQUERDA, UMA LARGA FENDA RASGA O SOLO DO TEMPLO DE PAREDE A PAREDE.

CROM E YMIR! O BICHO É GRANDE MESMO!

OSTORIO NÃO MENTIU... DÁ PRA COMPRAR UM REINO COM ESSES RUBIS!

É RIQUEZA DE MAIS, MURMURA ZYRAS...


CONAN

...MAS NÃO PRA DIVIDIR COM UM BÁRBARO SELVAGEM!

CONTUDO, ESPADA ALGUMA É SILENCIOSA O SUFICIENTE PARA **SURPREENDER** CONAN DA CIMÉRIA!

ASSIM, A LÂMINA DE ZYRAS RISCA APENAS O AR

SEU CÃO TRAIÇOEIRO!

EU IA DIVIDIR O ÍDOLO COM VOCÊ MAS AGORA...

EU DEVIA TER LIQUIDADO VOCÊ NA CIDADE DOS LADRÕES

MAS, JÁ QUE NÃO FIZ ISSO LÁ, FAÇO AQUI!

AGORA ELE VAI SER TODO MEU!

AGORA, ELES LUTAM EM SILÊNCIO E O TEMPLO RESSOA O SIBILAR DAS LÂMINAS ÁGEIS

...QUE DANÇAM **MORTÍFERAS** ANTE O ESPIAR DIABÓLICO DO ÍDOLO


SÚBITO O CIMÉRIO ESCORREGA NA PEDRA LISA...
HA'A!


E VÊ A VIDA POR UM FIO DIANTE DA TRAIÇOEIRA ESPADA DE ZYRAS


PORÉM, NO DESESPERO, CONAN SE ERGUE


AGORA, PUNHO ENCERRA PUNHO E DEDOS SE CRAVAM NAS FACES E GARGANTAS
MAS, NA DISPUTA DE FORÇA, MESMO QUE MAIS RÁPIDO,


ZYRAS É UM GRAVETO CONTRA UM CICLONE!
URGK


E A MORTE VERTE VISCOSA ANTE O ÍDOLO IMACULADO


UM ARREPIO DE TEMOR TOMA O BÁRBARO QUANDO ESTE EXAMINA A OPRESSORA IMAGEM
E ELE SE CERTIFICA DE QUE ELA É OCA


MAS NEM POR ISSO DEIXARÁ DE SER DIFÍCIL REMOVÊ-LA DE SUA BASE SEM...


FIQUE PARADO AÍ, CÃO!
KERASPA!


SIM. LARGUE ESSA FACA E NADA DE TRUQUES!
VOCÊ PENSOU QUE EU TIVESSE VOLTADO PRA MINHA ALDEIA, MAS NÃO! SEGUI VOCÊS COM O ÚNICO HOMEM QUE ME SOBROU SEM FERIMENTOS!
AGORA O TESOURO SERÁ MEU, APESAR DAS CRENÇAS DO MEU POVO!


RUSTUM, PEGUE A ADAGA E A ESPADA DELE!
M-MAS, KERASPA, FOI ELE QUE ME SALVOU EM ARENIUM!
NÃO PODE DEIXAR QUE VIVA?
NÃO! JÁ DISSE...
O LADRÃO MORRE!

VAMOS! O QUE ESTÁ ESPERANDO, IMBECIL?

ELE SALVOU MINHA VIDA E VOCÊ SÓ ME DEU TAREFAS SUICIDAS E PAGAMENTO MISERÁVEL!

NÃO, EU NÃO TE OBEDEÇO MAIS, CÃO!

ARRR

ENTÃO VAI GANHAR OUTRA COISA DE MIM

A MORTE!

AO IMPACTO DA FLECHADA, RUSTUM CAMBALEIA PARA TRÁS E SE PRECIPITA DA BEIRA DA FENDA

SEU GRITO FENECE POUCO A POUCO ATÉ QUE, ANTES MESMO DE UM BAQUE, **NADA** MAIS É OUVIDO

ENTÃO, KERASPA JÁ PREPAROU OUTRA FLECHA, E ESTÁ PRESTES A...

DESFERI-LA **CONTRA** O ENRIJECIDO BÁRBARO...

QUANDO, SÚBITO, **SEM** O MENOR AVISO...

...O DEUS INCRUSTADO DE RUBIS **DESCE** DO PEDESTAL COM UM **SOM METÁLICO**...

...E INVESTE COM PASSADAS FIRMES NA DIREÇÃO DO KEZANKIANO!

PRA TRÁS!

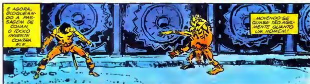
MAS AS PALAVRAS DE KERASPA SÃO **INÚTEIS**...


QUANTO SUAS FLECHAS!


NÃO! NÃO!!


EM NOME DE ASURA, NÃO!


AAAAAAAA


E AGORA, BLOQUEANDO A PASSAGEM DE CONAN, O ÍDOLO INVESTE CONTRA ELE
MOVENDO-SE QUASE TÃO AGILMENTE QUANTO UM HOMEM!


SÚBITO...
...CONAN VÊ O BRASEIRO AO SEU LADO...


PODE VIR, MONSTRENGO EMPETECADO!
QUERO VER SE SACRIFICA MAIS ALGUM INFELIZ


DEPOIS QUE EU MANDAR SUA CABEÇA PRO INFERNO!


PARA ASSOMBRO DO CIMÉRIO, MESMO DECEPADO, O ÍDOLO PROFANO NÃO DETÉM SEU AVANÇO!
DEMÔNIOS DE CROM!


NÃO SEI COMO VOCÊ ADIVINHA ONDE ESTOU, MESMO SEM TER OLHOS NEM OUVIDOS
MAS FAREI DE TUDO PRA ESCAPAR!

POUCO ANTES, OCORRERA AO CIMÉRIO QUE, HÁ MUITAS ERAS, VÍTIMAS INDEFESAS ERAM LANÇADAS NO ABISMO SEM-FIM POR SACERDOTES IMPIEDOSOS EM **SACRIFÍCIO** AO DEUS IMACULADO

AGORA, PARA SEU HORROR, O BÁRBARO ENTENDE QUE **NÃO ERAM** OS ANTIGOS SACERDOTES QUE LANÇAVAM AS VÍTIMAS DO DEUS NA FENDA

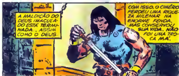
O PRÓPRIO DEUS ENCARREGAVA-SE DOS SACRIFÍCIOS HUMANOS

E, AO QUE PARECE, QUER FAZER DE **CONAN** SUA PRÓXIMA OFERENDA!

O VIOLENTO GOLPE DO SELVAGEM ATINGE O ÍDOLO ENTRE UM PASSO E OUTRO DESEQUILIBRANDO-O MOMENTANEAMENTE
VOU ACABAR COM VOCÊ ANTES QUE ACABE COMIGO'
POR UMA FRAÇÃO DE SEGUNDO, A DIVINDADE DIABÓLICA VACILA NA BEIRA DO PRECIPÍCIO


ATÉ QUE TAMBÉM É ENGOLIDO POR SUAS PROFUNDEZAS.


CONAN NÃO VÊ O FUNDO DO ABISMO...
NEM OUVE O ESTRONDO DO BAQUE FINAL, MAS SOMENTE OS CLANGORES DISTANTES DO PESADO ÍDOLO CONTRA AS ÍNGREMES PAREDES
ENTÃO, O SILÊNCIO.


A MALDIÇÃO DO DEUS IMACULADO ESTÁ TERMINADA, ASSIM COMO O DEUS.
COM ISSO, O CIMÉRIO PERDEU UMA RIQUEZA MILENAR NA ENORME FENDA, MAS CONSERVOU SUA VIDA. NÃO FOI UMA TROCA MÁ.


ALÉM DO MAIS, HÁ OUTROS TESOUROS ESPERANDO PARA SEREM TOMADOS.
E ALGUM DIA, O BÁRBARO HÁ DE ENCONTRAR UM QUE NÃO SEJA AMALDIÇOADO'

"Saiba também, ó príncipe, que, nos mesmos dias em que Conan da Ciméria caminhou sobre os reinos hiborianos, uma das poucas espadas capazes de cruzar com a dele era empunhada por Sonja, uma guerreira hirkaniana de cabelos de fogo. Forçada a abandonar sua terra, por ter assassinado um rei, ela cavalgou para o oeste, cruzando as estepes turanianas e tornando-se uma lenda..."

Crônicas Nemédias



SONJA, A GUERREIRA, VEM SEGUINDO AURORAS DE UM VERMELHO-SANGUE QUE SE CURVAM DIANTE DELA, HÁ ALGUMAS SEMANAS

ATRAVÉS DE ZAMORA, AO REDOR DA MARGEM SUL DO MAR VILAYET, ELA CAVALGA EM DIREÇÃO A HIRKÂNIA... TERRA ONDE NASCEU

LAR. .

NUMA TAVERNA AQUECIDA PELA LUZ DE LAMPIÕES OS PRIMEIROS PENSAMENTOS SOBRE SUA INFÂNCIA LHE VIERAM. UM VENTO ESTRANHO, QUE ENTRAVA PELA PORTA, TRAZIA MURMÚRIOS SOBRE COLINAS DISTANTES E SONHOS ESQUECIDOS

NAQUELA MESMA NOITE, ELA PARTIU PARA O LESTE DE UMA CIDADE CHAMADA SHADIZAR. VÁRIAS VEZES ELA PAROU, HESITANDO... QUASE RETORNANDO. QUASE

ESTA É A ÚLTIMA PAUSA. ALI ADIANTE FICA A FAZENDA DE SEUS PAIS

É COMO SE UMA PARTE DO SEU INTERIOR SOUBESSE QUE ELA TEM QUE VOLTAR AGORA, OU SE PREPARAR PARA ENFRENTAR

O DIA DO JULGAMENTO DE FOGO

MEG/SSC 9/1978/ESCC 212

MEG/SSC9/1º

Argumento ROY THOMAS & CHRISTY MARX · Arte HOWARD CHAYKIN · Letras LILIAN TOSHIMI

UMA BRISA TOCA SEUS CABELOS VERMELHOS, E FLORES AGITAM-SE, COMO SE ESTIVESSEM FELIZES EM VÊ-LA
POR QUE ESTOU AQUI?
EU DEVIA ESTAR NO OESTE, ATRÁS DE OURO E AVENTURA!
AH! QUE DIABO!
UMA VEZ AQUI, POR QUE NÃO DAR UMA OLHADA?
ATÉ SEU GARANHÃO PARECE ANSIOSO QUANDO ELES CAVALGAM PELO TERRENO FAMILIAR EM DIREÇÃO AO LAR DE INFÂNCIA DE SONJA...
ONDE, UMA VEZ ELA CONHECEU A ALEGRIA JUNTO COM SEUS PAIS E SEUS IRMÃOS
E ONDE, AGORA, SÓ EXISTE UMA CHAMINÉ ENEGRECIDA, MARCANDO O MASSACRE E A VERGONHA!
ESTRANHAS EMOÇÕES ASSALTAM A GUERREIRA, ENQUANTO ELA PERCORRE O TERRENO EM RUÍNAS
PORÉM, LOGO A RAIVA A DOMINA POR COMPLETO
AFASTANDO-SE DAQUELE LUGAR, ELA CAVALGA ATRAVÉS DO BOSQUE ONDE MATOU UM HOMEM PELA PRIMEIRA VEZ
UMA COMPULSÃO SEM NOME A LEVA MAIS PARA CIMA ATRAVÉS DE UM BARRANCO NA PAREDE DAS MONTANHAS
A CADA MINUTO, UMA NOVA SENSAÇÃO CRESCE DENTRO DELA
"JÁ ESTIVE AQUI ANTES!"
MAS SONJA SABE QUE NUNCA VEIO TÃO PARA O SUL. E, MESMO ASSIM
QUANDO VÊ A ESTREITA CAVERNA NAS PEDRAS, NÃO HESITA EM ENTRAR
LEVA ALGUNS SEGUNDOS PARA SEUS OLHOS SE ACOSTUMAREM COM A ESCURIDÃO
...E ELA TENTA SE AGARRAR A UMA VAGA LEMBRANÇA... UM MOMENTO DE ESCURIDÃO E MEDO
NADA! A MEMÓRIA LHE ESCAPA...

TALVEZ SEJA ISSO QUE A LEVA ATRAVÉS DOS CORREDORES ESCUROS ATÉ UM PONTO DE LUZ

OU SERÁ QUE É MERA CURIOSIDADE?

POR TARIM!

EU CONHEÇO ESTE LUGAR...

MAS, COMO?

A CIDADE ESPERA POR ELA...

DISSO SONJA NÃO TEM A MENOR DÚVIDA...

EM ALGUM LUGAR DENTRO DESTAS PAREDES ESTÁ A FONTE DO VENTO SUSSURRANTE QUE A TROUXE ATÉ AQUI!

NO ENTANTO, SEUS PENSAMENTOS SÃO INTERROMPIDOS POR UM SOM SURDO ATRÁS DELA...

QUEM ESTÁ AÍ?

DROGA! EU ESTOU TÃO ASSUSTADA QUANTO UM COELHO!

NISSO, UM CLARÃO A DEIXA VISÍVEL CONTRA AS PAREDES DE GRANITO...

VISÍVEL DEMAIS...

POR ERLIK!

EMBORA EU NÃO SAIBA O QUE ME TRAZ A ÉS TE MALDITO LU...

VENHO COMO AMIGA, SEU FILHO DE UMA ÉGUA...

PELO SANGUE DE TARIM!

HOMENS E MULHERES, TODOS VESTIDOS PARA GUERRA COM SUAS PELES RELUZINDO O BRILHO DO BRONZE E DO OURO

MAS A VISÃO QUE FAZ SONJA PARALISAR...

É A IMAGEM DE DEZENAS DE CABEÇAS, CADA UMA COM OS CABELOS COR DE FOGO COMO OS DELA!

SAIAM DA FRENTE! ONDE ESTÁ A ESTRANHA?

ALI, TAMIL!

OS OUTROS, TÃO CHOCADOS QUANTO SONJA, SÓ ABREM CAMINHO PARA O ESTRANHO PAR...

VEJAM A PELE DELA! COMO A DEUSA PREVIU!

SIM... A DESTRUIDORA PÁLIDA!

LEVEM-NA PARA AS CELAS!

ORA, VÁ PRO INFERNO! EU...

A FORÇA DA MULHER É SURPREENDENTE IGUAL A SUA PRÓPRIA...

E, COM A AJUDA DE OUTROS, SONJA É CARREGADA INDEFESA E JOGADA NUMA CELA MACULADA PELA SUJEIRA DE SÉCULOS.

HORAS DEPOIS, UMA PORTA SE ABRE

AFASTEM-SE!

A PRÓPRIA TAMIL ME DEU PERMISSÃO PARA ENTRAR E CONVERSAR COM ELA!

SIM, MAS CUIDADO COM O QUE FALA!

LEMBRE QUE ESTAREMOS OUVINDO!

ZORA É MEU NOME!

E-EU DEVIA TE CONHECER?

NÃO! QUER DIZER... EU TROUXE PÃO E VINHO!

COMO VOCÊ SE CHAMA?

SONJA! EI! POR QUE É DIFERENTE DOS OUTROS?

POR CAUSA DO MEU CABELO! SOU FORÇADA A CORTÁ-LO ASSIM COMO PUNIÇÃO!

O QUE FEZ?

POR FAVOR, OUÇA! ESTOU CURIOSA... COMO FOI QUE VOCÊ PASSOU PELOS DROMAS?

O QUE É ISSO?

FERAS COMEDORAS DE CARNE QUE HABITAM ESTAS MONTANHAS!

AH, ISSO EXPLICA O SOM QUE EU OUVI ANTES!

BEM, OBRIGADA, ZORA!

EU DEVO ISSO A VOCÊ! PELO MENOS ANTES QUE MORRA!

QUÊ??

COMO ASSIM? EU NÃO FIZ NADA!

MAS É UMA PESSOA MARCADA!

NÓS SOMOS OS FAVORITOS!

A RAINHA VERMELHA, QUE NOS CRIOU, DEU-NOS CABELOS DA COR DO SANGUE...

NO COMEÇO DOS TEMPOS, A RAINHA VERMELHA PREVIU...

...E FORÇA E HABILIDADE, COM O ÚNICO PROPÓSITO DE MATARMOS OS DROMAS!

ELES REPRODUZEM COMO VERMES E JÁ TERIAM TOMADO CONTA DO MUNDO SE NÃO FOSSE POR NOSSA INTERMINÁVEL BATALHA!

E O QUE TEM TUDO ISSO A VER COM EU SER MORTA?

"...QUE, UM DIA, UMA DESTRUIDORA PÁLIDA SURGIRIA DENTRO DO NOSSO POVO... E NOS LEVARIA À MORTE FINAL E GLÓRIA ETERNA!"

"ENTÃO VOCÊ NASCEU, COM A PELE BRANCA! E SUA MÃE ESCONDEU O SEGREDO POR MAIS DE UM ANO!"

"PORÉM, OS FAVORITOS DESCOBRIRAM TUDO! SEUS PAIS FORAM MORTOS E VOCÊ FOI LEVADA PRAS CAVERNAS... DEIXADA PRA QUE OS DROMAS A DEVORASSEM!"

"MAS, DE ALGUMA FORMA, SOBREVIVEU... E RETORNOU!"

"ENTÃO, AGORA, NÓS PRECISAMOS DESTRUÍ-LA... ANTES QUE VOCÊ NOS DESTRUA!"

"ASSIM DIZ TAMIL!"

ELA ESTÁ LOUCA! MEUS PAIS ERAM CAMPONESES PERTO DAQUI...

BEM, SONJA...

TENHO QUE IR AGORA!

ESPERE!

QUAL É O SEU INTERESSE NISSO? POR QUE SE PREOCUPOU COMIGO?

ZORA! SEU TEMPO TERMINOU!

EU TENHO QUE IR! VEJO VOCÊ AMANHÃ!

COMO O TAMPO DE UMA TUMBA, A PESADA PORTA SE FECHA E SONJA NÃO TEM NADA A FAZER

A NÃO SER SE LEMBRAR DE UMA VISÃO COM UMA ESPADA NA MÃO...

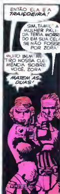
CAVERNAS ESCURAS

...E A SUA FAMÍLIA HIRKANIANA DE CABELOS CASTANHOS.

MAS LOGO, SEUS PENSAMENTOS SÃO RUDEMENTE INTERROMPIDOS
CHORLI! ANDA LOGO COM ESSES *PESOS*!
HÁ! ESBRAVEJE AGORA SUA DEMÔNIA!
TAMIL A ESPERA NO TEMPLO!
OS FAVORITOS MARGEIAM O CAMINHO, COMO OS ESPECTADORES COSTUMAM FAZER
PARA ASSISTIR ÀS EXECUÇÕES
SONJA DECIDE QUE COM OU SEM PROFECIA, ESSES CORTADORES DE GARGANTA NÃO SÃO O SEU POVO
A IMAGEM CRAVADA NO ALTAR, DENTRO DO TEMPLO, É ESCULPIDA EM QUARTZO DE UM VERMELHO ESCURO
MAS O QUE SONJA VÊ É QUE ELA SE PARECE COM
A VISÃO!
SEGURE SUA LÍNGUA DIANTE DA DEUSA VERMELHA!
EU NÃO ME CALAREI! ESSA *DEUSA* DE VOCÊS ME APARECEU UMA VEZ NUMA VISÃO!
ELA ME TOCOU COM ESSA ESPADA QUE TEM NAS MÃOS!
ENTÃO, QUE ISSO SEJA PROVADO!
EU, TAMIL, OFEREÇO ESSE SACRIFÍCIO A TI, DEUSA DOS FAVORITOS!
BEBE ESTE SANGUE SAGRADO E SE QUERES ESTA MULHER PÁLIDA COMO TUA SERVA, ENTÃO NOS DIGA!
ELA ESTÁ CONDENADA!
CORTEM-LHE A CABEÇA!


NÃO!
ZORA?! O QUE...


NÃO VOU DEIXAR QUE FAÇAM ISSO!
EU SOU A CULPADA! MATEM-ME!


ENTÃO ELA É A TRAIÇOEIRA!
SIM, TAMIL! A MULHER PÁLIDA TERIA MORRIDO EM SUA CELA SE NÃO FOSSE POR ZORA!
MUITO BEM! RETIRO NOSSA CLEMÊNCIA SOBRE VOCÊ, ZORA.
MATEM AS DUAS!


PRO INFERNO COM SUA CLEMÊNCIA!




VENHA PRA CÁ, ZORA.


JUNTAS, MANDAREMOS MUITAS ALMAS PRO PURGATÓRIO ANTES DE TOMBARMOS!
ELIMINEM AS PAGÃS!

ENTÃO ENQUANTO MIRIADES DE GUERREIROS PARTEM PARA CIMA DAS DUAS BRAVAS MULHERES

TODOS EM ARMAS!

OS DROMAS ESTÃO ATACANDO!

ESQUECENDO SE INSTANTANEAMENTE DE TODO O RESTO, OS FAVORITOS PARTEM PARA COMBATER SEU ANTIGO INIMIGO

ENQUANTO AS CRIATURAS CHAMADAS DROMAS SAEM EM BANDO DAS CAVERNAS COM SEUS GRITOS INUMANOS PREENCHENDO O AR

MORTE!

MORTE E GLORIA!

EU TENHO QUE IR! NÃO POSSO ABANDONAR O MEU POVO NESTA HORA!

VENHA E LUTE AO NOSSO LADO PRECISAMOS DE VOCÊ

SONJA?!

MAS A GUERREIRA PERMANECE PARALISADA DIANTE DO ÍDOLO A SUA FRENTE

E, SEM ESPERAR PELA RESPOSTA ZORA PARTE

PARA SE JUNTAR AO TILINTAR DO AÇO E AOS GRITOS DOS QUE MORREM!

OUÇA-ME, DEUSA, VISÃO OU SEJA LÁ O QUE VOCÊ FOR

ATÉ HOJE, SEMPRE HONREI MINHA VIDA!

E NUNCA SERVI A NINGUÉM ALÉM DE MIM MESMA!

NÃO VOU SER UMA **PEÇA** NUM **JOGO** DE DEUSES!

QUEM EU SOU?

O QUE SOU?

ESSE **É** O MEU POVO?

É?

É O MEU POVO?

ENTÃO ACIMA DOS GRITOS DA BATALHA UMA VOZ É OUVIDA

"FOI A MINHA VONTADE QUE A MANTEVE FRACA E DESARMADA NA TERRA DOS HUMANOS... QUE MANTEVE SUAS HABILIDADES **NATIVAS** FORA DE SEU ALCANCE

O MEU DESEJO A FEZ **VER** OS QUE AMAVA MORRER... E SENTIR SEU CORPO SENDO **ABUSADO** POR UM HOMEM RUDE"

"SAIBA QUE POSSO ESMAGÁ-LA SOB MEUS SAGRADOS PÉS, SONJA!"

"VOCÊ AINDA SE RECUSA A COMPREENDER O CHAMADO QUE A TROUXE AQUI? ERA A MINHA VOZ... CHAMANDO-A PARA CASA!"

"VOCÊ É MINHA ARMA, FORJADA COM ESPERA, RAIVA E NEGAÇÃO... E FINALMENTE TALHADA COM FOGO E DOR!"

"SAIBA DISTO... VOCÊ **SEMPRE** FOI O QUE É AGORA!"

"EU NÃO LHE DEI PODERES, SÓ RETIREI SUAS AMARRAS!"

"VÁ PARA O SEU POVO! LIDERE-O PARA A **GLÓRIA**! ESMAGUE SEUS INIMIGOS"

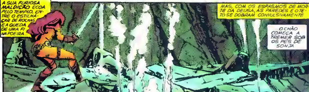

ESSA É A SUA *RESPOSTA*?
VI MEUS PAIS E IRMÃOS SEREM TRUCIDADOS...
FUI USADA POR UM HOMEM COMO SE NÃO PASSASSE DE UMA *CADELA*...
SÓ PRA SERVIR AO *SEU* PLANO DIVINO?
BEM, ISTO É TUDO O QUE VOCÊ VAI CONSEGUIR DE MIM, DEMÔNIA!


SOLTANDO O PESO DAS MÃOS...
...ESTE CUMPRE UM VÔO CERTEIRO... GUIADO PELAS FORÇAS DE UM ÓDIO QUE **SONJA** NUNCA SENTIU ANTES...
...ATINGINDO O SEU ALVO!


COM SATISFAÇÃO, A GUERREIRA CONTEMPLA A DESTRUIÇÃO TOTAL DA IMAGEM CAINDO, CAINDO...
NISSO, ATRAVÉS DO BURACO DEIXADO NA PAREDE UM OUTRO TEMPLO É DESCOBERTO!


CRAVADO EM ÉBANO CONTRA UMA PAREDE ESCURA A PARTE DE TRÁS DA DEUSA É TOTALMENTE
A SEGUNDA FACE DA ESTÁTUA A OLHA
...E, DE REPENTE, SONJA *COMPREENDE*.


SUA CADELA DE DUAS CARAS!
TODOS ESSES ANOS VOCÊ TEM JOGADO UMA RAÇA *CONTRA* OUTRA E SEMPRE *NÃO* FAVORECENDO NENHUMA!
EU ESPERO QUE TENHA UM *INFERNO* PROS DEUSES PRA QUE VOCÊ *ARDA* NELE!


A SUA FURIOSA MALDIÇÃO ECOA PELO TEMPLO. ENTRE O ESTILHAÇAR DE ROCHAS E A QUEDA DE UMA FINA POEIRA
MAS, COM OS ESPASMOS DE MORTE DA DEUSA, AS PAREDES E O TETO SE DOBRAM CONVULSIVAMENTE
O CHÃO COMEÇA A TREMER SOB OS PÉS DE SONJA


EU JÁ DEVIA SABER
UMA DEUSA NÃO MORRE QUIETA!


FINALMENTE, O TEMPLO CAI SOBRE SI MESMO
CONTINUE ENTERRE-SE! LEVE O SEU VIL SEGREDO COM VOCÊ. ESTOU LIVRE...
...DAS SUAS GARRAS!


LIVRE! SONJA SABE QUE ESTÁ MENTINDO, POIS O ÚNICO CAMINHO PARA FORA DAS CAVERNAS ESTÁ BLOQUEADO PELA BATALHA


LÁ EMBAIXO, OS FAVORITOS SÃO COMO UMA ILHA NO MEIO DE UM MAR DE INIMIGOS ESCUROS. LUTANDO DESESPERADAMENTE, MAS SEM ESPERANÇA DE VITÓRIA
EM ALGUM LUGAR ENTRE ELES ESTÁ UMA MULHER ALTA DE CABELOS CURTOS

ZORA! MANTENHA A SUA CABEÇA E CORPO JUNTOS!
EU ESTOU INDO!
ENQUANTO ELA SALTA PARA O MEIO DOS DROMAS, A ESPADA DE SONJA CRAVA-SE NAS VÍSCERAS DOS INIMIGOS
LUTEM SEUS CACHORROS DE CABELO VERMELHO!
A DESTRUIDORA PÁLIDA CHEGOU! ESTAMOS SALVOS!









MAS, SE EU TIVER QUE MATAR MIL DROMAS PRA CHEGAR LÁ...
ENTÃO, POR ERLIK, EU O FAREI!
OS GUERREIROS MORREM ÀS DÚZIAS E CADA PASSO DO CAMINHO DE SONJA É FEITO SOBRE INÚMEROS CORPOS DE DROMAS.
ATÉ QUE, FINALMENTE O CHÃO ESTÁ REPLETO DE MORTOS...
E SÓ SONJA PARECE SOBREVIVER, APOIADA FRACAMENTE EM SUA ESPADA MANCHADA DE SANGUE.
ENTÃO, OS FRACOS GEMIDOS DE ZORA A FAZEM RECOBRAR OS SENTIDOS.
O... DIA DO JULGAMENTO CHEGOU! TUDO... MINHA CULPA...
DEIXE-ME MORRER! DEIXE QUE A DEUSA ME LEVE!
PARE COM ISSO! O SEU ÍDOLO NÃO VALE UMA GOTA DO SEU SANGUE...
CHEGA DE DOAÇÕES!
COM MINHA AJUDA VOCÊ VAI VIVER!
MINHAS COSTAS! VOCÊ DEVE PESAR COMO DOZE PEDRAS!
VAMOS! EU VOU TE MOSTRAR O MUNDO... CIDADES... OURO...
VINHO DE VERDADE, NÃO SANGUE, E
AH, PRO DIABO COM ISSO!

DE ALGUMA MANEIRA ELA CHEGA À CAVERNA...
APESAR DE DESEJAR DESCANSAR SOBRE AS PEDRAS FRIAS, SONJA FORÇA-SE A CONTINUAR... SEUS OUVIDOS ATENTOS A QUALQUER RUÍDO...
NÃO HÁ NENHUM.

LÁ FORA, SOMBRAS ENCOBREM A PASSAGEM...
ENQUANTO CHAMA POR SEU GARANHÃO, A GUERREIRA OUVE UM ESTRONDO, COMO UM GIGANTE QUE URRA A PLENA VOZ...
O SOM CRESCE...
E METADE DA MONTANHA DESMORONA, FORMANDO UMA CRIPTA ROCHOSA PARA A CIDADE DAQUELES QUE SE CHAMAVAM DE "OS FAVORITOS"!
LOGO, NINGUÉM PODERÁ DIZER PRECISAMENTE ONDE FICAVA A ABERTURA...
ESTÁ ESCURECENDO. TENHO QUE CUIDAR DOS FERIMENTOS DE ZORA.
DEUSES! EU DARIA TUDO POR UMA JARRA DE VINHO!
A MULHER NÃO PODE MORRER... SONJA PRECISA DE RESPOSTAS.

QUER SOBRE AS PALAVRAS DE TAMIL, LÁ NO TEMPLO... QUER SOBRE A PUNIÇÃO DE ZORA... E, ACIMA DE TUDO, SOBRE A SUA PRÓPRIA ORIGEM...
MAS AS PERGUNTAS VÃO TER QUE ESPERAR... TALVEZ PARA SEMPRE!
AO SUDOESTE, ATRAVÉS DOS CAMPOS HIRKANIANOS, AS FLORES SE DOBRAM AO SABOR DO VENTO...
PARA ELAS, É APENAS UM OUTRO DIA!



A ERA HIBORIANA DE A a Z

O mundo fictício concebido por Robert E. Howard era bastante rico geograficamente. Apesar de uma perspectiva, por vezes, incompatível com relação a conformação atual, o autor teceu com extrema criatividade a sua tapeçaria hiboriana... formada por vários traços geográficos. Idealizado a partir de um primeiro esboço, feito logo no início da saga pelo próprio Howard, o perfil original abrangia apenas as extensões ocidentais do Continente até o Mar Vilayet, os maiores rios, as fronteiras das maiores nações, a posição de cidades, vilas significativas e mais um ou outro ponto. Porém, L. Sprague de Camp, baseado neste perfil original, desenhou um mapa muito mais completo, já acrescido de elementos que foram, aos poucos, introduzidos por Glenn Lord, Thaddeus Dikty, Richard Wald, Jeff Levin, Chuck Garvin e Roy Thomas. Assim, o que no começo não passava de algumas dezenas de palavras, tornou-se um verdadeiro arsenal... geograficamente bárbaro.



A

ACHERON — Um antigo reino, extinto na época de Conan e fundado por um ramo de sobreviventes lemurianos do norte, vários milênios após o cataclismo. Sua área correspondia, a grosso modo, com a de Aquilonia, Nemedia e Argos, e seu domínio se estendeu, mais tarde, para Koth, Ophir e Corinthia. Estas últimas nações também estavam sob a hegemonia da Antiga Stygia, submetendo-se, mais tarde, a Acheron. É provável que Acheron tenha se estendido demais, anexando esses três satélites estígios, deixando a fronteira setentrional vulnerável as subsequentes invasões hiborianas. Não dispomos de uma cronologia exata deste reino, mas ele parece ter prosperado, enquanto teocracia, sob o controle de magos, por cerca de 2500 anos. A destruição de Acheron deu-se por pressões bárbaras vindas do

norte, e sua derrocada total ocorreu 3000 anos antes da época de Conan. Xaltotun, o mago ressuscitado, tentou restaurar o antigo reino, mas foi bravamente impedido por Conan.

AESGAARD — A nação dos aesires situa-se a leste de Vanaheim e das Montanhas Azuis, a oeste de Hiperbórea e do suposto Rio do Gelo da Morte, e ao norte da Ciméria e dos Montes Eiglophianos. Aesgaard e Vanaheim, juntas, compreendiam a região conhecida como Nordheim, provavelmente a mesma pertencente ao misterioso povo thule do pré-cataclismo. Os aesires que habitavam esse terreno acidentado eram numerosos e bravos. Quase tão sanguinários quanto seus vizinhos, os vanires, eles se destacavam nas guerras, usando seus famosos elmos de chifres e brandindo enormes machados de guerra. Parece ter havido uma aliança agressiva entre Aesgaard e a Ciméria, já que o jovem Conan passou um longo tempo com os aesires, saqueando Vanaheim e Hiperbórea. Aesgaard foi uma das poucas nações que não se submeteu às guerras da Era Hiboriana posterior. Seu povo foi, definitivamente, expulso de sua região pelas grandes glaciações. Com o fim da Era Glacial, os picos de Aesgaard formaram a Península Escandinava.

AESIR — Essa tribo, localizada em Aesgaard, na parte oriental de Vanaheim, tinha habitantes loiros de parentesco próximo aos vanires do oeste, que eram ruivos. Os dois povos eram, provavelmente, descendentes da misteriosa raça pré-cataclísmica, thule. Ainda em estágio mesolítico de cultura, os aesires invadiram e destruíram o primeiro reino hiboriano, a Hiperbórea mais antiga. O povo da Hiperbórea anterior, que Conan conheceu, era provavelmente formado pela miscigenação de aesires e hiborianos. O contato com os hiperborianos elevou o nível cultural dos aesires que, apesar de não praticarem agricultura e pecuária, aprimoraram-se como caçadores e guerreiros até estabelecerem um reino próprio, Aesgaard. Após a Era de Conan, mercenários aesires usurparam o poder da Nemédia e resistiram às ondas invasoras hirkanianas posteriores. Os aesires, ainda fixados em Aesgaard, foram obrigados a deixar sua terra, devido às glaciações, e seguir para a Britúnia, onde passaram a ser conhecidos como bretões.

B

BALKANA — Cidade da estepe hirkaniana, famosa por seus cavalos.

BELVERUS — Capital da Nemédia, foi antes local de uma fortaleza. Está situada relativamente perto da fronteira aquiloniana. Excelente entreposto comercial, possuía uma estrada muito usada por comerciantes, a Estrada dos Reis, que ligava a Nemédia à Tarantia e outras áreas orientais.

BORNI — Tribo negra que habitava as savanas ao sul de Tombalku.

BRITÚNIA — Um reino desarticulado (talvez fosse mais conveniente chamá-lo de confederação), formado por cidades-estado, localizado a leste da Nemédia, ao sul da Hiperbórea e do Reino da Fronteira, e ao norte de Corinthia e Zamora. Supõe-se que sua fronteira nemédia fosse um rio com cabeceira no norte. Outro rio, o Glacial, vertia para leste, ao longo do lado brituniano das Montanhas Graaskal. E assim está constituída a fronteira setentrional. As terras altas a nordeste eram entrecortadas por numerosas passagens, através das quais penetraram invasores hirkanianos durante os anos que sucederam a Era de Conan. O interior da Britúnia era uma terra de planícies (pradarias) férteis, com subcamadas úmidas, entremeadas de densas florestas de coníferas habitadas por lobos. É provável que, em sua origem, Britúnia fosse uma região agrícola, estando sua aristocracia firmada na posse da terra. A etnogenia brituniana é complexa. Dizem que o povo é uma miscigenação de refugiados da Hiperbórea anterior e da antiga Acheron com os posteriores invasores hiborianos e zamorianos. É dessa intensa miscigenação racial que se explica a configuração das mulheres britunianas, tidas como loiras, sagazes, de grande beleza, e, por isso, muito visadas por comerciantes de escravos.

C

CIMÉRIA — Nação de tribos bárbaras situada ao norte da Aquilônia e separada dela pelos Pântanos Bossonianos e por Gunderlândia. Os Sertões Pictos estão a oeste da Ciméria, e, ao norte, seu acesso para Vanaheim e Aesgaard está bloqueado pelos Montes Eiglophianos. Terra natal de Conan, a Ciméria era uma região perenemente sombria, com "todas as colinas, recobertas de bosques negros, sob céus quase sempre cinzentos, e açoitadas pelo lamento de ventos que inundavam seus vales". O povo tinha descendência direta dos atlantes desaparecidos. Eram altos e fortes, com cabelos negros e olhos azuis ou acinzentados. Está registrado que as tribos ciméria já existiam na época da Atlântida, e que seus membros se casaram com colonos atlantes do Continente Thuriano antes do cataclismo. Cimérios contemporâneos a Conan encontravam-se, ainda, no estágio da caça e coleta, vivendo em aldeias mergulhadas no interior de florestas úmidas. O povo usava armas de ferro, e emprestava do sul outros metais de culturas mais elevadas. O principal deus dos cimérios era Crom, que pouco se interessava pelas questões humanas. Conan foi um cimério ousado, um dos poucos que se aventurou a deixar as terras encharcadas, e, segundo a saga, nenhum outro membro de sua raça viveu entre as nações avançadas. Quinhentos anos após a Era de Conan, os cimérios ainda se encontravam isolados em sua antiga terra, e lá permaneceram, mesmo quando as ondas invasoras hirkanianas contra os reinos hiborianos não conseguiram subjugar os ferozes defensores das planícies cimérias. Somente a grande avalanche de Nordheim, decorrente das glaciações, terminou deslocando os bárbaros de cabelos negros para o leste, rumo aos litorais sudoestes do Vilayet.

CORINTHIA — Um dos menores reinos hiborianos (ou, talvez, confederação) formado pela aliança de cidades-estado independentes. Predominantemente montanhosa, está localizada ao sul da Britúnia e da Nemédia, a oeste de Zamora, a leste de Ophir, e ao norte de Koth. A Estrada dos Reis, a maior rota de comercio da época, recortava Corinthia ao meio. Ao que parece, essa cidade possuía uma identidade com o florescimento de Acheron, à qual se submeteu, pois só mais tarde conquistou sua independência com a queda do antigo império para os hiborianos. Por um certo período, durante os três mil anos que se seguiram, ela viveu sob a hegemonia dos hiborianos. Sua economia foi tanto agrícola como pecuária, havendo alguma manufatura especializada nas cidades-estado.

D

DAGON — Capital arruinada do Império de Dagónia, na Ilha de Xapur, governada pelo culto Yezmita. Foi saqueada pelo povo Yuetshi.

DAGOTH, COLINA DE — Local de ruínas pré-humanas, assombrado por

demônios em Koth.

DRUJISTÃO — "Terra de Demônios" situada nos picos remotos dos Montes Ilbar, ao sul de Dushaf.

E

ELEFANTE, TORRE DO — Enorme construção em Arenium, morada de um feiticeiro que escravizou um ser alienígena.

ERLIK, TEMPLO DE — Centro de reunião de sacerdotes de Erlik, o Deus Amarelo da Morte, na proibida Pathenia.

ERUK — Cidade-estado de Shem, na principal rota das caravanas.

G

GAZAL - Cidade e oásis do deserto meridional da Stygia, construída pelos Gazalis.

H

HIRKÂNIA — Uma vasta extensão de solo, desde semi-úmido até semi-árido, recoberto por pradarias, estepes, desertos, florestas de taiga e tundra a leste do Mar Vilayet. Nos tempos de Conan, possuía várias cidades-estado sob o controle mais ou menos firme do Império Turaniano. Regiões autônomas situavam-se ao longo da costa nordeste do Mar Vilayet, com súditos turanianos ao longo da costa sudeste e da rota de caravanas a leste.

I

IRANISTÃO — Nação ao sul do Mar Vilayet e dos Montes Ilbar, e a oeste de Vendhia. Era a principal rival de Turan, tendo Amshan como capital. Comerciava com Vendhia e os Reinos Negros, e, provavelmente, com os reinos hiborianos também. Em sua região central havia lagos de petróleo.

J

JAGA — Tribo de caçadores de cabeça, dos sopés dos Montes Talakma de Kasan.

JHELAI — Região de Vendhia onde havia cavernas habitadas por ermitões.

K

KAMELIA — Reino Thuriano pré-cataclísmico.

KESHAN — Reino bárbaro situado ao sul da Stygia, a oeste de Darfar e a leste de Punt, recoberto em sua maior parte por florestas pluviais. Era inimiga hereditária de Punt e resistiu a diversos ataques de escravistas de Shem e Stygia. A população negróide era governada por uma raça de compleição mais clara, que alegava descendência do povo mítico de Akmenon.

KESHIA — Capital de Keshan, era constituída de um palácio real feito de barro, pedra e bambu, cercado por uma muralha também de barro em torno da qual se dispunham cabanas de sapé.

KHITAI — Importante reino do leste distante, protegido de invasões do oeste pela Grande Muralha. Compreendia diversas cidades-estado ao norte, sendo Paikang a maior delas. Seu povo era chamado de khitaiano. Este reino estendeu sua hegemonia por uma vasta área do leste — das florestas de taiga ao norte até as bordas da selva de Kambujan. Sua influência era mais fraca além do reino-satélite de Kasan, mas ela reclamava todas as terras a leste das Montanhas da Noite (Conan ajudou a destronar o feiticeiro tirano que tomara o poder de Kasan).

A economia de Khitai era muito diversificada. As cidades-estado eram centros de manufatura e comércio, e vários objetos de arte sofisticados foram produzidos por seus artífices. A produção de alimentos era abundante em pequenas fazendas e ranchos. As minas produziam ouro, prata, outros metais e pedras preciosas. O comércio de seda, drogas raras e parafernália mágica era difundido com o ocidente. O povo de Khitai era muito antigo — seu florescimento remonta, provavelmente, ao período pré-cataclísmico. Após o cataclismo, refugiados lemurianos adentraram Khitai e foram imediatamente escravizados. Depois, os lemurianos se rebelaram e destruíram a antiga civilização khitaiana antes de migrarem para o oeste.

KHORALA — Lugar de origem da famosa jóia, "Estrela de Khorala", roubada da rainha de Ophir. Desde então, passou-se a achar que Khorala fosse a capital de Ophir.

KOTH — Reino hiboriano situado ao sul de Ophir, Corinthia e Zamora, ao norte de Shem e Argos, fazendo fronteira, a leste, com Khauran e Khorajá. Decifrar a topografia de Koth é um exercício de genialidade geográfica, pois grande parte de sua topografia ocidental não está descrita na saga, apesar desta região estar praticamente no centro de todas as nações hiborianas.

KUSH — O mais setentrional dos reinos negros situado a sudoeste da Stygia. As vilas kushitas se fixaram ao longo do litoral do Mar do Oeste até uma barreira de densa floresta. Para o interior estendiam-se as savanas, que eram interrompidas pelas colinas a leste. Depois delas, havia o Deserto Meridional, que pertencia ao reino apenas nominalmente, cuja capital era Meroe. Com o nome de Kush estava abrangida a totalidade meridional do mundo hiboriano. Os piratas barachos foram os primeiros nortistas a pilhar e comerciar com Kush. Mais tarde, Argos e Zingara iniciaram próspero tráfico de ouro, marfim, prata, cobre, perolas e escravos. Kush importava miçangas, sedas, açúcar e espadas com cabo de bronze. O reino era governado por uma casta de pele marrom, meio estígia, que menosprezava as classes negras mais baixas.

KUTCHEMES — Cidade arruinada com um domo de marfim situada no deserto meridional de Shem. Ao sudoeste encontrava-se a Grande Curva do Rio Styx. A cidade floresceu 3000 anos antes da época de Conan, no mesmo período que Acheron e a antiga Stygia.

L

LUXUR — Capital administrativa da Stygia, era local do Trono de Marfim e principal centro comercial do reino. Localizada mais ao interior do que Khemi, a capital religiosa, Luxur foi governada pelo culto Yezmita. Luxur situa-se no alto do Rio Bakhr, na altura da importante passagem de Bubastes, que atravessava o Styx. Acredita-se que o Bakhr, raso na época de Conan, foi navegável para Luxur. É provável que as terras ao seu redor fossem férteis e abundantemente regadas durante a florescência da antiga Stygia, o que justifica a posição de Luxur enquanto capital.

M

MAKALET — Cidade-estado hirkaniana situada na margem leste do Mar Vilayet, em posição oposta à Ilha das Estátuas de Ferro.

MESSANTIA — Capital de Argos e um dos maiores portos marítimos da Era Hiboriana, a Messantia era o ponto terminal da Estrada dos Reis e das rotas de comércio vindas da Aquilônia, Koth, Shem, Zingara e do interior. A principal estrada que deixava Tarantia, acompanhava a fronteira leste de Poitain, atravessando as terras elevadas de Argos, ladeando a costa. Uma rota mais curta, porém mais perigosa a partir de Poitain, seguia pela margem zíngara do Alimane, e então ia para o sudeste através de uma floresta assombrada por espíritos maléficos. Messantia ficava no estuário do Rio Khoratus

S

SHADIZAR — Também chamada de cidade maldita, essa capital era cercada por um muro do reino de Zamora. Era conhecida por seus vícios espetaculares e dispendiosos.

SHEM, FILHOS DE — Grupo de clãs nômades e selvagens que habitavam extensões da orla oriental da antiga Stygia, milhares de anos antes do cataclismo. Foram os principais ancestrais dos shemitas

STYGIA — Reino meridional com costa para o Mar do Oeste, tinha como fronteiras, ao norte e a leste, o Rio Styx e, ao sul, os reinos de Kush, Darfar e Keshan.

STYX — Também chamado Nilus ou Nilo, por Howard, esse era o maior rio do continente hiboriano. Sua nascente é tida como desconhecida em terras distantes ao sul da Stygia. Seu fluxo segue para o norte por "mil milhas", depois faz uma curva para o oeste por "centenas de milhas", até desembocar no Mar do Oeste

T

TARANTIA — Capital cercada por um muro da Aquilônia e a maior cidade do reino. Está localizada numa planície, não muito distante do Rio Khoratus, rodeada por terras férteis. Em uma das primeiras edições da Cidadela Escarlate (Scarlet Citadel) era chamada de Tamar. Muito pouco foi elucidado sobre essa cidade na saga. Ela possui um portentoso palácio e é, sem dúvida, um centro comercial sem igual entre as nações hiborianas. Suas torres são azuis e douradas, e é chamada de "a mais nobre cidade do mundo ocidental nestes antigos dias da Era Hiboriana.".

TAURAN — Província da Aquilônia ao norte do Rio Shirki.

TURAN — Um dos reinos mais ricos a oeste de Khitai, com exceção, talvez, apenas de Vendhia. Possuía vários portos ao longo da margem ocidental do Vilayet e era senhor do mar interno. Sua capital, Agrapur, possuía enorme e portentoso palácio. Após o reinado de Conan, os hirkanianos de Turan aproveitaram-se da desintegração do império aquiloniano para dominar Zamora, Hiperbórea, Britunia e Corinthia. Ao sul, eles confrontaram os invasores pictos em Ophir, subjugaram completamente Shem e devastaram a Stygia. Sua hegemonia quase total sobre o continente hiboriano mal se consolidara quando eles marcharam para a região das amazonas e tiveram que recuar para o norte, suspendendo seu avanço devido a uma série de guerras contra os pictos. Então vieram as glaciações,e Turan cambaleou ante levas de bárbaros do norte e cimérios que puseram fim a um dos maiores impérios do mundo antigo

X

XUTHAL — Também conhecida como a Cidade das Pedras de Fogo Verde, está situada ao sul de Sukhmet e Darfar. Compreendia uma marcha de uma semana para suplantar sua extensão do posto avançado mais próximo através de selvas. A cidade, propriamente, repousava sobre uma planície ao sul de uma cadeia de pequenas colinas. As chapadas áridas em torno de Xuthal possuíam cactus, embora também se cogite a existência de outras plantas espinhosas. Um dragão vivia na floresta ao norte até ser morto por Conan. Vários dias de marcha a oeste encontravam-se as savanas, abundantes em gado selvagem. Nas colinas ao leste havia veios de ouro, prata, cobre, jade, lazulita e mármore. Presume-se que o ouro de Punt viesse dessas colinas, levado do veio para o Styx. A cidade era habitada por tlazitlanos, uma estranha raça originária de Kosala.

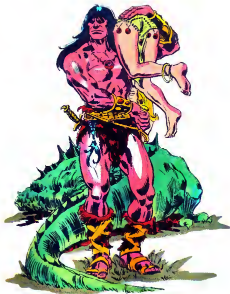
Y

YAMAIDAR — Uma cidade de demônios, erigida pelo rei-demônio Ura, situada num vale isolado no Drujistão. Seu principal edifício possuía um domo púrpura incrustado de ouro. A cidade era a fortaleza dos Yezmitas

Z

ZAMBOULA — Grande centro comercial situado no Deserto Kharamun. Quando invasores estígios o atingiram pela primeira vez, ele era um pequeno oásis. Então, eles construíram uma cidade povoada por sua própria gente, além de shemitas e escravos kushitas. Mais tarde ela foi conquistada por Turan e, na época de Conan, era o posto avançado mais ocidental do império turaniano, governado por um sátrapa. Zamboula ficava entre um conjunto de oásis e servia de afluxo para caravanas de todas as direções

ZAMORA — Reino do leste fundado pelo antigo povo dos Zhemri, vários milênios antes da Era de Conan. (O homem-elefante, Yag-kosha, disse que a raça zamora era pré-cataclísmica.) A nação localizava-se a sudoeste da Hiperbórea, a leste da Britunia e Corinthia, ao norte de Koth e a oeste da estepe turaniana. Em sua fronteira oriental encontravam-se os Montes Kezakianos, além dos quais estavam os pântanos nominalmente pertencentes a Zamora, mas que, aos poucos, passou para as mãos de Turan. Outras montanhas elevavam-se em suas fronteiras meridionais e ocidentais, cujas passagens eram bloqueadas com as chuvas da primavera. A capital de Zamora, Shadizar, situava-se na Estrada dos Reis, principal rota de comércio do mundo hiboriano. Zamora era um reino antigo e peculiar. Nos tempos em que Conan era jovem, lá imperava um despotismo absoluto, sendo o rei dominado por um feiticeiro. A fé centralizava-se em Yezud no culto ao deus-aranha. Zamora foi fundada pelos Zhemris, aproximadamente na mesma época em que a Hiperborea anterior foi tomada pelos Aesires. Nos primeiros tempos, os hirkanianos caçavam escravos em Zamora, embora nunca conseguissem abalar o governo. Após a Era de Conan, Turan conquistou Zamora. Depois, o império turaniano expulsou os hirkanianos, assumiu o controle e passou a exigir grandes tributos da cidade. Após a derrocada da Aquilônia, os hirkanianos tomaram Zamora novamente. Desta feita, consolidando sua conquista, fixaram os refugiados zíngaros como elementos anti-separatistas entre o povo do deus-aranha.





Crom deu poderes a alguns artistas... Vamos! Vire a página e encare isso de frente! E que Ishtar o carregue pras profundezas do inferno se você não gostar do que vai ver...


CONAN

CONAN





Editora Abril

Editor e Diretor: VICTOR CIVITA

Diretores: Roberto Civita, Edgard de Silvio Faria, Ângelo Rossi, Ike Zarmati, José Augusto P. Moreira, Plácido Loriggio, Raymond Cohen, Roger Karman, Thomaz Souto Corrêa

A ESPADA SELVAGEM DE CONAN EM CORES

N.º 02 - Dezembro/87

Diretor-Gerente de Publicações Infanto-Juvenis: Carlos R. Berlinck

Diretor Editorial: Waldyr Igayara de Souza
Diretora do Grupo Super-Heróis: Ana Maria B. Fadigas

REDAÇÃO
Diretor de Redação: Cláudio Antônio Batista Marra
Editores de Texto: Leandro Luigi Del Manto, Lucrécia M. Barros Freitas, Maria de Fátima C. Gomes, Sérgio Figueiredo Pinto **Revisores:** Claudinei Montes, Sadika Osmann, Vera Lucia A. de Costa **Coordenadora de Produção:** Roseli Borges Carrio **Auxiliares de Produção:** Alexandre Cabrino, Salomão Jayme O. de Costa Jr. **Chefe de Arte:** Paulo Édson de Moura **Ilustrador:** Nélson Gonçalves **Diagramador:** Édson Gasparim **Decorador:** Suguru Kohayakawa **Letristas:** Clayton F. S. Montichel, Fernando E. Algaba **Coloristas:** Cleusa M. C. Acosta, Sérgio R. Vilela Ferreira **Montador:** Marcos A. dos Santos **Auxiliares de Arte:** Alexandre L. N. Souza, Álvaro Yoshitaka Omine, Fábio A. M. R. Campos, Nonatsu Yoshikawa
CENTRO DE CRIAÇÃO
Estúdio de Capas: **Diretor de Arte:** Ieomar Camargo Guilherme **Chefe de Arte:** Moacir R. Soares **Desenhistas:** José Roberto Gregório, Napoleão Figueiredo, Paulo R. C. Noely, Denizeti Amorim **Auxiliares de Arte:** Cetaly Chrys Kumagai, Leda Maria Chiarella
Coordenadora do Arquivo Editorial: Marie G. Fiasco

Gerente Comercial: Ana Camargo
Assistentes: Cecília Oliveira, Cláudia G. dos Santos
Diretor de Promoções e Propaganda: J. L. Lobato
Gerente de Propaganda: Maria Luiza Volponi
Supervisora de Promoções: Sandra Gail Pensoni
Diretor de Publicidade: Newton Frotatti **Supervisora de Publicidade:** Maria Conceição Delfino **Representantes:** Analize Otero Lara, Artur de Oliveira Neto, Tânia Scarelli, Vicente Felicetti **Coordenadora de Publicidade:** Edna K. Burigo **Rio:** **Gerente:** Getulio T. Batista **Representante:** Pedro Perdigão **Belo Horizonte:** Válter Cruz Gonçalves **Brasília:** Gilberto Amaral de Sá **Curitiba:** Angela A. Costa **Florianópolis:** Geraldo Nilson Azevedo **Fortaleza:** Ana Maria de Oliveira **Porto Alegre:** Elenilho Engel **Recife:** Edmilson R. Oliveira **Salvador:** Elisabeth Silveira **Gerente Administrativo:** José Ybáñez Caniguerel

EDITORA ABRIL
Diretor de Assinaturas: José A. Soler **Diretor de Marketing Publicitário:** Julio Cesar Jr. **Diretor do Escritório Brasília:** Luiz Edgard P. Tostes

Diretor Responsável: S. Fukumoto

A Espada Selvagem de Conan em cores é uma edição especial de Heróis da TV. Publicação da Editora Abril S.A. **São Paulo:** **Redação, Publicidade e Correspondência:** R. Bela Cintra, 299, CEP 01415, tel. (011)257-0890, Telex (011)22115, Caixa Postal 2372, Telegramas Edicabril. **Administração:** R. Jaguaretê, 213, CEP 02515, tel. (011)858-4511. Ninguém está credenciado a angariar assinaturas. Se for procurado por alguém, denuncie-o às autoridades locais. **Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das revistas Abril em sua cidade. Pedidos pelo Correio: DINAP, Estrada Velha de Osasco, 132, Jardim Teresa, CEP 06000, Osasco, SP. Temos em estoque somente as seis últimas edições. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **Distribuidor em Portugal:** Distribuidora Jardim de Publicações Lda., Quinta Pau Varais, Azinhaga dos Fetais, 2685 Camarate, Lisboa. Todos os direitos reservados.

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

E EXTRAORDINÁRIO

E EXPLOSIVO

E EXCITANTE

Tudo aqui no new yakult